



Dreamcast™

© 1999 UBI SOFT Entertainment. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar. Copier ou diffusion ou jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está firmemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es ilegal y está penado por la ley.

La diffusione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o l'illustrazione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller återföring av detta spel är strikt förbjudet. Offentlig utlåning eller offentlig utvisning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het openbaar verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law in accordance with The Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age ranges indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,466,374; 5,627,876; 5,688,771; 5,442,486; 5,474,594; 5,462,876; and No. 35,837 and Japanese Patent 3879934

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,983,276 and European Patents 0842041 & 083344 Publication 0611730 & 0603540 Application 0838978.4 & 0837099.3

MANUAL - MANUEL - HANDBUCH - MANUALE - HANDLEIDING



The Lums

Lums are very powerful shards of energy. Each color has it's own special power.

Yellow Lums

These are the 1,000 shards broken from the Prismatic Core when the planet exploded. When Rayman has collected enough of them, he'll be able to regenerate his energy into new worlds.

In addition, they contain precious knowledge. The more Rayman can gather, the more he knows of the secrets of the world. At any moment in the game, just press the manual's pad up to read new information provided by the Yellow Lums.



Super Yellow Lums

Among Lums recognizable by their larger size and big smiles. They are two times more powerful than normal Yellow Lums.



Red Lums

Packed with vital energy, they restore Rayman's Life Bar.



Purple Lums

By absorbing them, Rayman can grab onto them and swing from one to another, thereby crossing vast areas without touching the ground.



Blue Lums

Oxygen rich, they restore Rayman's Air Gauge when he's running underwater.



Green Lums

These Lums are rather special. They record Rayman's progress. If he should die, he will reappear at the place where he last took a Green Lum. If Rayman has zero life points, he will restart the entire level at the beginning.



Silver Lums

The silver Lums are fashioned by fairies. They invest Rayman with new and amazing powers.



SOMMAIRE

| | |
|--------------------------------|-----|
| HISTOIRE | 28 |
| DÉMARRAGE DU JEU | 31 |
| CHARGEMENT / SAUVEGARDES | 34 |
| ÉCRAN DE JEU | 35 |
| SUPPLÉMENTS | 36 |
| CONTRÔLE RAYMAN | 40 |
| POUVOIRS | 42 |
| LES AMIS DE RAYMAN | 43 |
| LES ENNEMIS DE RAYMAN | 45 |
| OBJETS | 46 |
| OBJETS MARQUÉS | 47 |
| SUPPORT TECHNIQUE | 118 |
| CÉRÉDITS | 118 |



HISTOIRE

Panique à la cour des Pjéoltes et au conseil des fées : une horde de robots-pirates redoutables originaires des confins de l'espace vient de débarquer. Bien décidée à réduire le monde à sa merci, l'heure est au combat. La résistance s'organise. Les voleurs s'emparent de petites équipes et s'élancent à l'assaut de l'agresseur. Piliers de la résistance, Rayman et son ami Globox gagnent l'orbe de la Grande Forêt, là où les pirates sont les plus nombreux...

Rayman saute de l'arbre et déclenche son hélicoptère pour atterrir en douceur au milieu des forêts. « Les pirates ne dirigent droit sur nous, ils ont-ils dit à Globox.

« Tout-à-fait prêt. La terre ne me soulève à traverser. Plusieurs arbres s'affaiblissent, livrant le passage à une armée de robots.

Les fées fusent ! Rayman bondit et fait voler en éclats les monstres de métal à coups de boules d'énergie.

Un peu plus loin, Globox, tremblant de terreur, s'acharne à faire rouler les robots en criant au-dessus d'une dégringolade ruisselante de pluie. Un pirate s'écrase dans un affreux grincement.

« Pas mal, Globox !» lance Rayman en souriant.



Globox lui répond mais Rayman n'entend pas. Le choc de la No Ly vient d'apparaître dans son esprit.

« Rayman... », dit-elle d'une voix faible.
« Les pirates ont brisé le cœur du monde. L'énergie s'est dispersée. À part Clark, tous les combattants ont été capturés... »

Sous le choc, Rayman se laisse surprendre par un robot géométrique qui le saisit entre ses pinces. Il tente de former au creux de ses poings une nouvelle sphère d'énergie.

En vain, l'explosion du cœur du monde vient de le rejeter sous ses pouvoirs...

Désemparé, il hurle à son ami.

« Globox, ils m'ont eu ! Sauve-toi ! »

« Mais... mais... et toi ? »

« Trop long à expliquer. Va voir Ly, elle te dira quoi faire ! »

Après quelques hésitations, Globox se baïlle entre les pattes des robots et plonge dans les hautes herbes.

Un rire mauvais rejette Rayman se retourne...

et découvre l'animal Barbe-Tranchette, le chef des pirates.

« Je te jure, Rayman ! Je ferai de toi un esclave très docile... »

Rayman essaie de se dégager, mais les pinces du robot se resserrent autour de son corps. Il jette un regard noir à Barbe-Tranchette et lui lance, sur un ton plein de défi : « N'y compte pas trop, pirate ! Je trouverai le moyen de m'échapper et je te ferai regretter d'avoir posé le pied sur mon monde ! »

DÉMARRAGE DU JEU

Installation / Démarrer

Insérez correctement le CD de RAYMAN 2 dans votre console Dreamcast et allumez la console en mettant l'ordinateur sur ON. Lorsque l'écran s'est allumé, appuyez sur la touche START pour accéder au menu de sélection du VM.

Navigation dans les menus

Pour naviguer dans les menus de RAYMAN 2, utilisez le stick multidirectionnel ou le pad numérique. Vos choix apparaissent en jaune. Pour valider votre sélection appuyez sur le bouton A, pour revenir en arrière appuyez sur le bouton B.

- Dans tous les menus, le stick multidirectionnel ou le Pad numérique permettent de déplacer le curseur et d'illuminer les différentes options.
- Le bouton A active votre choix et vous permet d'accéder à un autre menu ou de sélectionner un objet.
- Le bouton B permet à tout moment de retourner au menu précédent.



Menu principal



Sélectionnez «New Game» pour commencer une nouvelle partie.
Si un VM est correctement inséré, il vous sera proposé de choisir un emplacement de sauvegarde. «Load» ne peut être sélectionné que si une partie a été préalablement sauvegardée.
Sélectionnez «Options» pour accéder au menu Options.

Menu option / configuration

Pour accéder au menu Options en cours de jeu, appuyez sur **START** et sélectionnez ensuite «Options».

Dans ce menu vous aurez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les conditions optimales.



Accès Internet

Vous trouvez dans le menu Options le lien vers le site Rayman2dc.com



Réglages vidéo

Cliquez sur le choix qui vous convient.

- PAL 50 ou 60 Hz
- 16/9 (Wide Screen)
- 4/3



Réglages sonores



Sélectionnez «Sound» pour adapter le type de son à votre téléviseur.
Sélectionnez «Music» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques à l'aide du stick multidirectionnel.
Sélectionnez «Sound effect» pour augmenter ou diminuer le volume sonore des brayages à l'aide du stick multidirectionnel.

Le vibration pack

Pour activer le Vibration Pack, sélectionner «Vibration Pack» dans le menu Options et cliquer sur ON à l'aide du pad numérique ou du stick multidirectionnel. Pour désactiver le Vibration Pack, sélectionner OFF, insérer toujours le Vibration Pack dans le connecteur d'extension 2 de la manette Dreamcast. S'il est inséré dans le connecteur 1, il ne se bloque pas et peut se détacher pendant la partie ou empêcher le fonctionnement normal du jeu.



CHARGEMENT ET SAUVEGARDES

Chargement

Il est possible de charger une partie à tout moment à partir de n'importe quel moment de jeu. Pour y accéder appuyez sur START à n'importe quel moment durant le jeu. Sélectionnez «Load» pour charger une partie sauvegardée.



Ile des Portes & Sauvegarde

Afin de pouvoir sauvegarder une partie, il est nécessaire que Rayman se trouve dans l'Ile des Portes. Cet endroit magique, édifié il y a bien longtemps par le peuple des Plectres, permet d'atteindre de nouveaux mondes. Attention, Rayman ne peut y accéder qu'après avoir parcouru tout un monde. Pour changer de monde lorsque vous êtes dans l'Ile des portes, utilisez le stick multidirectionnel et entrez dans le monde sélectionné en appuyant sur la touche A.



Chaque fois que vous accédez à l'Ile des Portes, votre partie sera automatiquement sauvegardée à l'emplacement choisi en début de jeu. Pour changer d'emplacement, appuyer sur START et sélectionner «Load».



ÉCRAN DE JEU

Tout au long de ses aventures, Rayman devra briser les cages où ses amis sont enfermés, ramasser les poings de force qui rendront son jeu plus puissant et de précieuses sphères d'énergie appelées "Lurms". Il pourra également trouver des Cristaux magiques... Il devra surtout protéger les quatre masques magiques qui permettront de faire revivre Palokan, l'esprit du monde.

Barre de vie de Rayman

Jauge d'air de Rayman sous l'eau



0/100

0/40

0

0

Nombre de Lurms jaunes ramassés dans ce monde

Nombre de cages brisées dans ce monde

Jauge indiquant la vitesse de montée ou de descente de Rayman sous l'eau

En cours de partie, vous pouvez à tout instant appuyer sur le bouton START afin d'afficher la barre de vie de Rayman ainsi que le nombre de Lurms jaunes ramassés et le nombre de cages détruites.

Nombre total de Lurms jaunes



0/1000

0/400

RESUME JEU

OPTIONS

REVENIR

Nombre total de cages brisées

Masques récupérés



SURPRISES

Internet (bonus map)

Vous pourrez accéder à des mondes secrets dans la version Rayman 2 Deuxième en surface sur le site Internet.Rayman2.fr.com

Globox village

Bonus

Vous pourrez, grâce à l'acquisition du grappin, accéder à un tout nouveau monde : Le Village des Globox.

Rayman, au cours de sa quête pour rassembler les cristaux magiques, fera la rencontre d'étranges personnages... Les cristaux magiques permettront à Rayman d'accéder à d'autres niveaux, de gagner des vies et des pouvoirs.



Globox disk

Vous pourrez accéder à ce tout nouveau monde une fois que vous aurez terminé le Village des Globox. Ce monde multijoueur inédit vous réserve de nombreuses surprises.....

Pour commencer une partie à plusieurs du Globox disk, les manettes doivent être branchées de la manière suivante : Manette joueur 1 dans port A, manette joueur 2 dans port B, ainsi de suite.



CONTRÔLER RAYMAN

Pour vous **DÉPLACER**, utilisez le joystick multidirectionnel dans la direction de votre choix.



Pour **SALTER**, appuyez sur le bouton A.



Pour vous **DÉPLACER LATÉRALEMENT**, utilisez le joystick multidirectionnel tout en maintenant le bouton L enfoncé. C'est très pratique pour garder en jeu ses ennemis et esquiver leurs jets !



Pour **NAGER**, utilisez le joystick multidirectionnel dans la direction de votre choix. Pour plonger, appuyez sur le bouton L, et pour remonter vers la surface, appuyez sur le bouton A.

ATTENTION : le saut de Rayman a été spécialement adapté pour vous donner une grande liberté de mouvement. Prenez bien le temps de vous familiariser avec ce contrôle, cela vous sera très utile !

Pour **DÉCLENCHER UN MÉLÈGE**, appuyez sur le bouton A alors que Rayman se penche vers le sol, et pour arrêter l'attaque, appuyez une nouvelle fois sur le bouton A. L'ennemi sera égaré avec précision, après un saut ou lors d'une chute.

ATTENTION, l'ennemi ne peut être arrêté que lorsque Rayman est en l'air. Un petit conseil : servez-vous de l'ennemi de Rayman pour assourdir votre adversaire.



Pour **ACCROCHER** au rebord de la plupart des parois, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi avec le joystick multidirectionnel. Rayman s'accrochera alors automatiquement.



Pour **GRIMPER** à l'aide des jets et des plateformes de plantes ou de tubes d'irrigation, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi avec le joystick multidirectionnel. Rayman s'accrochera alors automatiquement.



Vous pourrez ensuite vous déplacer en utilisant le joystick multidirectionnel. Pour vous décrocher, sautez en appuyant à nouveau sur le bouton A.



Pour **GRIMPER CONTRE DEUX ENNEMIS**, sautez en appuyant sur le bouton A et appuyez une nouvelle fois sur le bouton A pour vous accrocher. Méfiez-vous des deux ennemis puisqu'il est possible que le second soit agité.



POUVOIRS

Tout au long de nos aventures, Rayman va recevoir de nouveaux pouvoirs qui lui donneront des capacités extraordinaires !

Pour **TIRER**, appuyez sur le bouton B.

Pour **AUGMENTER** progressivement LA PUISSANCE DU TIR, laissez le bouton B enfoncé. La barre d'énergie dans le coin de l'écran devient alors plus grosse. Une fois la puissance souhaitée atteinte, laissez en relâchant le bouton B.

Pour **VOUS ACCROCHER AUX LANS ENOCHES**, pressez sur le bouton B. Une fois accroché, vous pouvez vous balancer dans la direction de votre choix avec le stick multidirectionnel. Pour vous décrocher, appuyez sur le bouton B.

Pour **VOLER EN MÉLICO**, appuyez l'Action (cf page 88) et le bouton A. Mais que l'Action sert pour attraper, le vol en mélico permet de se déplacer dans les airs avec une grande liberté ! Attention, épéliez votre projection en appuyant sur le bouton B, cela vous aide à diriger les célestes.



LES AMIS DE RAYMAN

Les habitants de monde de Rayman se divisent en deux catégories : les êtres magiques, capés de pouvoirs extraordinaires, et le peuple...

Les êtres magiques

Prédateur

Il est l'ennemi du monde, le créateur de tout ce qui est et sera... Sa puissance est telle qu'il peut donner vie à ses rêves... Néanmoins, il est sujet du monde, et seule la réunion des quatre créatures magiques (cf page 85) pourra le faire revenir...

Ly

Ly est une fille, et comme toutes les filles, elle possède de grands pouvoirs. Malheureusement, l'explosion du cœur du monde par les pirates l'a affaiblie.

Lorsqu'elle parviendra à réunir suffisamment d'énergie, elle regagnera des Lames d'Argent qui donneront de nouveaux pouvoirs à Rayman.

Pipitoles

Peuple de vieux sages qui habitent les régions d'Élé des Portes, ce sont les magiques qui donnent accès à toutes les régions du monde. À gèle et un peu plus, ils ont celui qui est leur roi et peuvent leur prescrire de protéger les lieux de leur acrobatie à faire passer d'un monde à l'autre.



Le Peuple



Golem

Absorbés, mais un peu stupides, Golems ont le meilleur ami de Rayman. Il a le pouvoir de créer des petits rochers de pluie fort utiles dès lors qu'il s'agit d'égoutter un feu ou de faire pousser des plantes.

Un à ses amis Lighto, il est parvenu d'une principauté dévastée (plus de 650 enfants selon les sources les moins fiables).

Clark

Montagne de muscles, Clark est une armée à lui tout seul. Très simple d'usage, il excelle dans tout ce qui relève de la force.

Très point faible : il est un peu fragile de tempérament, ce qui lui joue des tours lorsque, dans l'enthousiasme du combat, il croque un rocher un peu trop moulu...



Murfy

Surprenant : l'encyclopédie volante en un volume ! Murfy aide Rayman et lui donne des pleins d'infos et de conseils. Pour avoir un rappel sur les principales explications de Murfy, il suffit d'approcher Rayman d'une des nombreuses pierres de parole disséminées un peu partout dans le monde.

Si vos petites questions que Murfy vient de résoudre vous valent l'explication détaillée, arrêtez-vous près d'une pierre de parole et laissez le Petit narrateur s'adresser vers le Bas.

Carotte la bobine

Magnifique créature marine chargée d'organiser le tréfilage des carottes pour y déposer les bulles d'air nécessaires à la survie des plantes et des petits animaux rigides. Elle est souvent poursuivie par des poissons aérophages, très friands de ses bulles d'air...



Wassou

Ce petit serpent fugace est le passeur des Moris de l'Est. Il aide les habitants à traverser les rivières en sûr sauvegarde...



LES ENNEMIS DE RAYMAN



L'ennemi Marle-Tranchette

Chef des pirates, il est célèbre dans toute la galaxie pour avoir mis à sa disposition plus d'une centaine de plantes parasites. Méfiez-vous de son allure de gentil petit-pois et naïf, il est d'une force sans égal.

Son rêve ? Conquérir le monde de Rayman et réduire tous les habitants en esclavage...

Les mines

Ces rochers de mine constituent l'armée d'ingénieurs pirates. Très dévoués à l'ennemi Marle-Tranchette, ils font régner la peur et l'effroi sur tous qui ont le malheur de croiser leur chemin. Il en existe de nombreux modèles, chacun ayant ses points forts et ses faiblesses. À vous de les découvrir...



Le gardien de l'arbre des mauvais rêves

Même juché sur un arbre de surveillance l'ennemi est toujours les créatures issues des cauchemars de Pebeus. Personne n'ose s'aventurer aux abords de l'arbre des mauvais rêves, même si les légendes prétendent qu'un prisonnier des plus peureux s'y trouve coincé...

Les petits corails

De ce compte plus les conséquences furtives provoquées par l'arrivée des pirates : déséquilibre de l'écosystème général, pollution, prolifération de parasites, de chenilles et d'insectes géants, etc.

Terrorisés par tous ces bouleversements, les corails ont perdu des yeux, d'où sont nés les horribles petits corails...



OBJETS



Les cages

Les pirates ont enfermé de nombreux habitants dans des petites cages scellées avec de l'énergie vitale. Libérer 10 cages permet à Rayman d'acquiescer sa barre de vie.



Les objets

Créés par les pirates, ces reliques sont de vraies clés de voûte qu'il ne doit pas laisser qu'à force de puissance. La plupart sont déguisés en objets, et certains peuvent voler.



Les sphères magiques

Disposées sur des rails de métal rouillé, elles ouvrent la porte de temples mystérieux...



Les éternuements

Les pirates ont truffé la nature d'éternuements qui ouvrent d'étranges mondes et ouvrent des portes. Pour les rendre en marche, il suffit de leur dessus.



Les pommes

Ces fruits étranges ont de multiples usages. On peut les lancer sur les ennemis, gratter dessus et accéder au fruit dans la direction opposée à sa destination, et même s'en servir pour se déplacer sur le toit...



OBJETS MAGIQUES



Les pierres de pensée

Les pierres de pensée servent de relais télépathiques avec Murly. Dès que Rayman a besoin d'elle, il se téléporte au lieu voulu, il s'approche d'une pierre et Murly apparaît directement dans son esprit.



Les poings de force

Posséder le poing de force rend le jeu de Rayman plus puissant. Attention, si Rayman meurt ou est touché, il perd une partie de l'énergie du poing de force. Au bout de trois fois, le jeu redevient normal.



Les quatre masques

Ces masques sont cachés dans des sanctuaires secrets et mystérieux. De vieilles légendes prétendent que celui qui parviendra à les réunir sera devenu l'Élu...



Les Cristaux

Une vieille légende de Pouya-Gotta parle de cristaux magiques cachés dans des portes mystérieuses...

ATTENTION : il existe plus de passages secrets cachés dans des mondes inconnus où vous pourrez trouver de fabuleux trésors et gagner de la puissance...



Les Lignes

Les Lignes sont des jets d'énergie très puissants. Selon leur couleur, ils ont différents pouvoirs...



Les Lignes jaunes

Ce sont les 1000 jets de cœur du monde brisé par les pirates. Lorsque Rayman se pose suffisamment, il peut accéder à de nouvelles missions.

D'autre part, ils renforcent un monde très dangereux. Plus Rayman se repose, plus il peut connaître les secrets du monde. A l'inverse quel moment de jeu, il suffit d'appuyer sur le haut du pad directionnel pour lire les informations obtenues grâce aux Lignes jaunes...

Les super Lignes jaunes

Ces Lignes jaunes reconnaissables à leur taille plus importante et à leur couleur, ils sont cinq fois plus puissants que les simples Lignes jaunes.



Les Lignes rouges

Source d'énergie rapide, ils renforcent le jeu de vie de Rayman.

Les Lignes violets

En fin de niveau, Rayman peut se arrêter, se balancer de l'un à l'autre, et franchir ainsi de simples zones sans toucher le sol.



Les Lignes bleues

Flèches en air, ils renforcent le jeu allongé de Rayman lorsqu'il se déplace sans l'eau.

Les Lignes verts

Ces Lignes sont un peu spéciales. Ils occupent la position de Rayman. Si Rayman meurt, il réapparaît à l'endroit où il a pris le dernier ; sauf si Rayman arrive à autre point de vie. Dans ce cas, il reconstruit le niveau entièrement.



Les Lignes d'argent

Les Lignes d'argent sont fournies par les Dieux. Ils donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.

